

1 Quelles sont les dimensions idéales (nouvelles mesures) d'un terrain de football ?	<input type="checkbox"/> 120 m x 90 m <input type="checkbox"/> 100 m x 64 m <input type="checkbox"/> 90 m x 45 m
2 Comment s'appellent les trois lignes de démarcation les plus importantes d'un terrain de football ?	<input type="checkbox"/> Ligne de touche / Ligne médiane / Ligne de but <input type="checkbox"/> Ligne de touche / Ligne des 16,5m / Ligne des 5,5m <input type="checkbox"/> Ligne de touche / Ligne à l'intérieur des filets / Ligne des 5,5m
3 Quelles sont les grandeurs de ballons autorisées pour les rencontres de l'AFBJ ?	<input type="checkbox"/> 3, 4 et 5. <input type="checkbox"/> 4 et 5. <input type="checkbox"/> Il n'y a qu'une seule grandeur, à savoir le no 5.
4 Que fait l'AR si le ballon devient inutilisable alors que le jeu est en cours ?	<input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, reprise du jeu par une balle d'AR, avec un nouveau ballon, à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il est devenu défectueux. <input type="checkbox"/> Laisser jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu. Reprise du jeu avec un nouveau ballon, en respectant la raison qui a interrompu le jeu. <input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, reprise du jeu par un coup franc indirect contre l'équipe locale (c'est elle qui est responsable du ballon) avec un nouveau ballon, à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il est devenu défectueux..
5 Quel est le nombre minimal de joueurs autorisé par équipe, pour qu'un match puisse commencer ?	<input type="checkbox"/> Au moins 9, y compris le gardien <input type="checkbox"/> Au moins 7, y compris le gardien <input type="checkbox"/> Au moins 11, y compris le gardien
6 Combien de joueurs par équipe peuvent participer à une rencontre de juniors, dans le football de base ?	<input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 18
7 Combien de temps l'AR doit-il attendre le remplacement d'un ballon ?	<input type="checkbox"/> 10 minutes <input type="checkbox"/> 15 minutes <input type="checkbox"/> 30 minutes
8 Les protège-tibias sont-ils obligatoires ?	<input type="checkbox"/> Seulement chez les juniors. <input type="checkbox"/> Oui, pour tout le monde. <input type="checkbox"/> Seulement chez les actifs et les seniors
9 Un joueur peut-il exécuter un coup franc sans soulier ?	<input type="checkbox"/> Oui, mais il doit remettre son soulier tout de suite après le coup franc <input type="checkbox"/> Non, jouer sans soulier n'est pas autorisé. <input type="checkbox"/> Oui, mais seulement par beau temps et sur terrain sec.
10 Un joueur est-il autorisé à jouer avec des savates de gymnastique (baskets) ?	<input type="checkbox"/> Oui, il n'existe pas d'interdiction. <input type="checkbox"/> Oui, mais seulement pour les matches de juniors. <input type="checkbox"/> Non, seuls les souliers de football sont réglementaires.
11 La surface délimitée par le filet	<input type="checkbox"/> n'appartient pas à la surface de jeu. <input type="checkbox"/> appartient aussi à la surface de jeu. <input type="checkbox"/> appartient à la surface de but, donc au terrain de jeu.
12 La distance entre la ligne de la surface de but et le poteau de but mesure....	<input type="checkbox"/> 5,5 m <input type="checkbox"/> 5 m <input type="checkbox"/> 9,15 m
13 Qui doit fournir le ballon de match et les ballons de remplacement ?	<input type="checkbox"/> Chaque équipe fournit un ballon à l'AR. <input type="checkbox"/> Le club local. <input type="checkbox"/> Le club visiteur.

14 Qui décide si le ballon est conforme ou pas ?	<input type="checkbox"/> Le club local. <input type="checkbox"/> Le club visiteur. <input type="checkbox"/> L'AR.
15 Quelle doit être la mesure exacte d'un but de football (entre les deux poteaux) ?	<input type="checkbox"/> 7.15m <input type="checkbox"/> 7.44m <input type="checkbox"/> 7.32m
16 A partir de quel nombre, un match de football doit-il être interrompu, parce que le nombre de joueurs est insuffisant ?	<p>Si le nombre de joueurs d'une équipe est réduit à</p> <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 6
17 A quel moment le changement d'un joueur est-il effectif ?	<input type="checkbox"/> Lorsque le joueur remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. <input type="checkbox"/> Quand le joueur remplacé quitte le terrain de jeu. <input type="checkbox"/> Quand le joueur remplacé s'annonce à l'AR.
18 Quelle doit être la reprise du jeu réglementaire, lorsque le jeu a été interrompu suite à la blessure d'un joueur, sans qu'il y ait eu faute particulière de quelqu'un ?	<input type="checkbox"/> Coup franc indirect en faveur de l'équipe du joueur blessé. <input type="checkbox"/> Par une balle d'AR (balle à terre). <input type="checkbox"/> Le jeu ne doit pas être arrêté si un joueur se blesse.
19 Un joueur est prié par l'AR de sortir du terrain de jeu pour remettre ses souliers en ordre. Il revient sur le terrain sans autorisation de l'AR. L'AR interrompt le jeu. Décision ?	<input type="checkbox"/> Avertissement et balle d'AR (balle à terre). <input type="checkbox"/> Avertissement et coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Avertissement et coup franc direct.
20 Quel cas de figure dépend de la loi no 18 et par conséquent peut parfois être utilisé ?	<input type="checkbox"/> Le coup de pied de réparation (penalty). <input type="checkbox"/> Le règlement des punitions temporaires. <input type="checkbox"/> Le bon sens.
21 Une équipe commence un match à 10 joueurs. Après un quart d'heure de jeu, un 11 ^{ème} joueur se présente, mais il ne figure pas sur la feuille de match. Est-il autorisé à jouer ?	<input type="checkbox"/> Oui, pour autant qu'il puisse encore figurer sur la feuille de match. <input type="checkbox"/> Non, parce qu'il ne figurait pas sur la feuille de match avant le début de la rencontre. <input type="checkbox"/> Oui, pour autant que l'adversaire soit d'accord.
22 En hiver, lors d'un match de championnat, un joueur peut-il porter un short par-dessus un survêtement long (pantalon de training) ?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Oui, si l'adversaire est d'accord.
23 Quand une rentrée de touche doit-elle être répétée par la même équipe ?	<input type="checkbox"/> Lorsque la rentrée de touche a été exécutée à la mauvaise place. <input type="checkbox"/> Lorsque le ballon n'a pas entièrement pénétré sur le terrain. <input type="checkbox"/> Lorsque le joueur exécutant la rentrée de touche ne se trouve pas sur la ligne de touche.
24 Lors de l'exécution d'un coup de pied de but, à quel moment le ballon est-il en jeu ?	<input type="checkbox"/> Aussitôt que le ballon a été joué par le gardien. <input type="checkbox"/> Lorsque le ballon, joué en direction du terrain de jeu, a entièrement franchi la ligne de la surface de réparation (ligne des 16,5m). <input type="checkbox"/> Aussitôt que le ballon a été touché à l'extérieur de la surface de réparation (surface des 16,5m) par un deuxième joueur .

25 Un joueur, qui a exécuté correctement un corner, touche le ballon une deuxième fois, avant qu'un autre joueur ait touché le ballon. Décision ?	<input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de coin (corner). <input type="checkbox"/> Coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. <input type="checkbox"/> Laisser jouer.
26 Un défenseur adresse une rentrée de touche à son gardien. Celui-ci, inattentif, laisse passer le ballon, qui finit au fond de son propre but, sans avoir été touché. Décision ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Coup de pied de but, parce qu'on ne peut pas marquer directement sur une rentrée de touche. <input type="checkbox"/> Corner, parce qu'on ne peut pas marquer directement sur une rentrée de touche et le ballon a été mis en jeu par une joueur de la même équipe.
27 Sur corner, où le ballon doit-il être placé ?	<input type="checkbox"/> Sur la ligne de la zone du poteau de corner. <input type="checkbox"/> Sur la ligne ou dans la zone du poteau de corner. <input type="checkbox"/> Au maximum à 1,5m du poteau de corner.
28 Sur corner, le ballon pénètre directement dans le but sans avoir été touché par un autre joueur. Décision ?	<input type="checkbox"/> But, car on peut marquer un but directement sur corner. <input type="checkbox"/> Coup de pied de but, car on ne peut pas marquer un but directement sur corner. <input type="checkbox"/> Répétition, car le ballon doit être touché par un autre joueur pour qu'un but puisse être marqué
29 A quel moment commence un match ?	<input type="checkbox"/> Avec le coup de sifflet de l'AR. <input type="checkbox"/> Après le coup d'envoi réglementaire. <input type="checkbox"/> Avec la mise en jeu du ballon par un joueur.
30 L'AR siffle la fin de la première mi-temps, 5 minutes trop tôt. Avant que les joueurs aient quitté le terrain, un entraîneur signale à l'AR son erreur. Que fait l'AR ?	<input type="checkbox"/> Puisque les joueurs sont encore là, il reprend le jeu durant 5 minutes, jusqu'à la pause effective. <input type="checkbox"/> Il maintient sa décision et prend la pause. Il décide alors de raccourcir aussi la seconde mi-temps de 5 minutes. <input type="checkbox"/> Il maintient sa décision et prend la pause. Il décide alors de prolonger la seconde mi-temps de 5 minutes.
31 Durant la première mi-temps, trois minutes de jeu sont perdues en raison du blessure. L'AR souhaite rajouter le temps perdu. Quand doit-il le récupérer ?	<input type="checkbox"/> Il ne peut pas récupérer ce temps perdu <input type="checkbox"/> Il rajoute ce temps perdu à la fin du match.. <input type="checkbox"/> Le temps perdu doit être rajouté à la fin de chaque mi-temps respective..
32 Quelle est la durée d'un match de juniors C dans le football de base des juniors ?	<input type="checkbox"/> 2 x 35 minutes. <input type="checkbox"/> 2 x 40 minutes. <input type="checkbox"/> 2 x 30 minutes.
33 A quel moment le ballon est-il en jeu, sur une balle d'AR (balle à terre)?	<input type="checkbox"/> Lorsqu'un joueur s'empare du ballon. <input type="checkbox"/> Lorsque le ballon a parcouru la distance correspondant à sa circonférence. <input type="checkbox"/> Lorsque le ballon rebondit sur le sol, sans avoir été touché par un joueur.
34 Un attaquant peut-il être en position de hors-jeu (HJ) punissable, lorsqu'il se trouve sur la même ligne que l'avant-dernier défenseur ?	<input type="checkbox"/> Oui, sur la même ligne, c'est HJ. <input type="checkbox"/> Non, sur la même ligne, il n'y a pas d'HJ. <input type="checkbox"/> Cette décision relève du bon vouloir de l'AR.
35 Un attaquant obtient une rentrée de touche dans le camp de l'adversaire. Il adresse le ballon à un coéquipier. Seul le gardien de but adverse se trouve entre lui et la ligne de but. Hors-jeu ?	<input type="checkbox"/> Oui, car il n'y a plus deux défenseurs entre lui et la ligne de but. <input type="checkbox"/> Non, sur une rentrée de touche, dans la première phase de jeu, la règle du HJ est suspendue. <input type="checkbox"/> Oui, mais seulement si le joueur est actif et joue le ballon.

<p>36 Quelles conditions doivent être remplies pour qu'un attaquant puisse être signalé HJ ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Moins de 2 adversaires entre le ballon et la ligne de but / Etre dans le camp adverse / Participer activement au jeu / Etre devant le ballon / Ballon adressé par un coéquipier</p> <p><input type="checkbox"/> Moins de 2 adversaires entre le ballon et la ligne de but / Etre dans le camp adverse / Participer activement au jeu / Etre derrière le ballon / Ballon adressé par un coéquipier</p> <p><input type="checkbox"/> Moins de 2 adversaires entre le ballon et la ligne de but / Participer activement au jeu / Etre devant le ballon / Etre dans son propre camp / Ballon adressé par un coéquipier</p>
<p>37 Dans quels situations la règle du HJ est-elle momentanément suspendue ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Rentrée de touche / Corner / Coup de pied de but</p> <p><input type="checkbox"/> Rentrée de touche / Corner / Coup d'envoi / Coup de pied de but</p> <p><input type="checkbox"/> Corner / Coup d'envoi / Balle d'AR / Rentrée de touche.</p>
<p>38 Un joueur en position de HJ punissable, peut-il se soustraire à cette position, s'il vient chercher dans son propre camp le ballon qui lui a été adressé ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Non, la position du joueur au moment de la passe est déterminante</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, car dans son propre camp on ne peut pas être jugé HJ.</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, si le ballon a été touché préalablement par un adversaire.</p>
<p>39 Sur un coup de pied de but, le ballon ne quitte pas la surface de réparation (surface des 16,5m) en raison d'un vent violent. Le joueur ayant exécuté le coup de pied de but, pousse alors une deuxième fois le ballon pour le faire sortir des 16,5m. Décision ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de but, parce que le ballon n'a pas été mis en jeu réglementairement.</p> <p><input type="checkbox"/> Laisser jouer, car un vent violent est considéré comme élément naturel involontaire</p> <p><input type="checkbox"/> Coup franc indirect, contre le joueur ayant joué le ballon deux fois de suite.</p>
<p>40 Un joueur en position de HJ punissable quitte le terrain de jeu pour se soustraire à sa position de HJ. Est autorisé à le faire ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Non, il ne peut pas quitter le terrain de jeu sans l'autorisation de l'AR</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, il peut quitter le terrain de jeu, mais il doit attendre le prochain arrêt de jeu pour revenir en jeu.</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, il peut quitter le terrain de jeu pour se soustraire à une position de HJ punissable, mais il ne peut revenir en jeu que lorsque l'action de jeu est terminée.</p>
<p>41 L'AR a sifflé une position de HJ punissable. Il remarque aussitôt qu'il s'est trompé. Comment doit-il reprendre le jeu ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Coup franc indirect.</p> <p><input type="checkbox"/> Balle d'AR (Balle à terre)</p> <p><input type="checkbox"/> Trop tard, car c'est déjà sifflé.</p>
<p>42 Quelle est la reprise du jeu après avoir sifflé un HJ ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Coup franc direct.</p> <p><input type="checkbox"/> Coup franc indirect.</p> <p><input type="checkbox"/> Coup de pied de but.</p>
<p>43 Un joueur est régulièrement pris au piège du HJ. L'AR peut-il prendre une sanction disciplinaire contre lui ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Oui, car il transgresse régulièrement les lois du jeu.</p> <p><input type="checkbox"/> Non, un joueur pris constamment en position de HJ ne peut pas être puni disciplinairement.</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, si, aux yeux de l'AR, il transgresse trop souvent la loi du HJ</p>
<p>44 A quel moment un position de HJ punissable doit-elle être jugée par l'AR ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Position du joueur au moment du coup de sifflet de l'AR.</p> <p><input type="checkbox"/> Position du joueur au moment de la passe.</p> <p><input type="checkbox"/> Position du joueur au moment où il reçoit le ballon.</p>

45 Lors d'un match de 5ème ligue, l'équipe visiteuse renonce à mettre à disposition un juge de touche. Que décide l'AR?	<input type="checkbox"/> L'équipe visiteuse doit mettre un juge de touche à disposition. <input type="checkbox"/> Le club local doit mettre à disposition un deuxième juge de touche. <input type="checkbox"/> Il dirige la rencontre avec un seul juge de touche.
46 Sur un coup de pied de but, le gardien adresse le ballon à un coéquipier qui se trouve dans le camp adverse en position de HJ punissable. Ce joueur entre directement en possession du ballon. Décision ?	<input type="checkbox"/> HJ du joueur, Coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Laisser jouer, car sur un coup de pied de but, dans sa première phase, la loi du HJ est suspendue. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect, car sur un coup de pied de but, un deuxième joueur de la même équipe a touché le ballon avant qu'un adversaire ait joué le ballon.
47 Au cours d'un match de juniors A, football de base, un joueur est averti par l'AR. Quelle sera les conséquences de sa décision sur les joueurs ?	<input type="checkbox"/> Le joueur est mentionné dans le rapport d'AR et après trois avertissements, ce joueur sera suspendu pour une rencontre. <input type="checkbox"/> Le joueur est mentionné dans le rapport et il recevra une amende. <input type="checkbox"/> Le joueur doit quitter le terrain durant 10 minutes. L'annonce à l'AFBJ n'entraîne aucune suite.
48 Lors d'un match de juniors C, football de base, un gardien reçoit une pénalité temporaire de 10 minutes. Par qui peut-il être remplacé ?	<input type="checkbox"/> Seulement par un joueur qui, à ce moment-là, fait partie du jeu. <input type="checkbox"/> Seulement par le gardien remplaçant <input type="checkbox"/> Par n'importe quel joueur figurant sur la feuille de match, y compris le gardien remplaçant, pour autant qu'un joueur, faisant partie du jeu, quitte alors le terrain de jeu.
49 A quel moment, l'AR peut-il utiliser son pouvoir de donner une sanction disciplinaire ?	<input type="checkbox"/> Sitôt qu'il a pénétré sur le terrain de jeu pour donner le coup d'envoi. <input type="checkbox"/> Quand il arrive au stade. <input type="checkbox"/> Dès qu'il a contrôlé les licences des joueurs.
50 Combien de temps, avant le coup d'envoi, l'AR (sans trio) doit-il être sur place, au stade ?	<input type="checkbox"/> 60 minutes. <input type="checkbox"/> 40 minutes. <input type="checkbox"/> 30 minutes.
51 Durant combien de temps, l'AR doit-il attendre l'arrivée tardive d'une équipe ?	<input type="checkbox"/> Jusqu'à l'heure du coup d'envoi indiquée sur la convocation officielle de l'AFBJ. <input type="checkbox"/> 15 minutes. <input type="checkbox"/> 30 minutes.
52 De quelle couleur doit être le maillot d'AR ?	<input type="checkbox"/> Seulement noir. <input type="checkbox"/> Noir ou gris <input type="checkbox"/> Peu importe la couleur, pour autant qu'elle se différencie nettement de celle des deux équipes.
53 Pendant combien de temps, un AR peut-il revenir sur sa décision, si elle est fautive ?	<input type="checkbox"/> Il ne peut jamais revenir sur sa décision. <input type="checkbox"/> Seulement lors d'une interruption du jeu, aussi longtemps que le jeu n'a pas repris. (sauf en cas d'avantage) <input type="checkbox"/> Seulement lors d'une interruption du jeu, aussi longtemps que le jeu n'a pas repris et que les joueurs n'ont pas réclamé auprès de l'AR.
54 Un entraîneur ou un accompagnant chez les juniors, est-il autorisé à quitter le banc de touche, pendant le jeu, pour donner une consigne technique ?	<input type="checkbox"/> Non, il n'a pas le droit de quitter le banc de touche. <input type="checkbox"/> Oui, il peut quitter le banc de touche, pour autant qu'il reste dans la zone technique et que son comportement soit correct <input type="checkbox"/> Oui, mais il ne peut pas donner de consigne.

55 Sur un tir au but, l'AR dévie le ballon dans le but. Décision ?	<input type="checkbox"/> Reprise du jeu par une balle d'AR. <input type="checkbox"/> Le but est valable. <input type="checkbox"/> Reprise du jeu par un coup de pied de but.
56 Est-il autorisé de diriger une rencontre sans juge de touche de club ?	<input type="checkbox"/> Oui, si aucune difficulté particulière ne survient suite à cette décision et si le club local ne peut mettre aucun juge de touche de club à disposition. <input type="checkbox"/> Non, des juge de touche de club doivent toujours être mis à disposition. <input type="checkbox"/> Il doit y avoir au moins un juge de touche de club sur un des côtés du terrain.
57 Un juge de touche de club, doit-il se tenir sur la ligne du HJ et signaler les HJ ?	<input type="checkbox"/> Oui, s'il est mieux placé que l'AR. <input type="checkbox"/> Oui, s'il s'est entretenu avec l'AR auparavant. <input type="checkbox"/> Non, cette tâche incombe uniquement à l'AR.
58 Un attaquant court, seul, balle au pied, en direction du but adverse. Le gardien sort à la rencontre du joueur, lui plonge dans les jambes et arrête le ballon avec les mains, 10 cm à l'extérieur de la surface de réparation (16,5m) La totalité du corps du gardien est encore à l'intérieur de la surface de réparation. Décision ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer, car dans cette situation l'intervention du gardien était correcte. <input type="checkbox"/> Expulsion du gardien, coup franc direct. <input type="checkbox"/> Expulsion du gardien, penalty, car dans cette situation, le corps du gardien était encore dans la surface de réparation.
59 Suite à un rebond favorable, un attaquant s'empare du ballon correctement. Un défenseur essaie alors de le récupérer par une faute de main volontaire, à l'extérieur de la surface de réparation. Il n'y parvient pas et l'attaquant arrive à tirer au but. Décision ?	<input type="checkbox"/> Interruption immédiate du jeu, remarque verbale, Coup franc direct. <input type="checkbox"/> Interruption du jeu, avertissement, Coup franc direct. <input type="checkbox"/> Avantage, avertissement au prochain arrêt de jeu.
60 Pendant que le jeu est en cours, deux joueurs de la même équipe en viennent à se battre. Décision ?	<input type="checkbox"/> Expulsion des deux joueurs et coup franc direct. <input type="checkbox"/> Expulsion des deux joueurs et coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Expulsion des deux joueurs et balle d'AR.
61 Parmi les cas suivants, lequel donne droit à un coup franc indirect ?	<input type="checkbox"/> Faute de main involontaire dans les 16,5m. <input type="checkbox"/> Essayer de donner un coup de pied à un adversaire. <input type="checkbox"/> Barrer un adversaire sans vouloir prendre le ballon. (Volonté de faire obstruction)
62 L'AR interrompt le jeu, parce qu'un joueur essaie de donner un coup de pied à un adversaire. Reprise du jeu ?	<input type="checkbox"/> Coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Coup franc direct. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre).
63 L'AR interrompt le jeu, parce qu'un joueur attaque le gardien adverse d'une manière jugée dangereuse. (Essaie de shooter, pendant que le gardien arrête le ballon.) Reprise du jeu ?	<input type="checkbox"/> Coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Coup franc direct. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre).
64 L'AR interrompt le jeu, parce qu'un joueur a retenu un adversaire par le maillot. Reprise du jeu ?	<input type="checkbox"/> Coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Coup franc direct. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre).
65 L'AR interrompt le jeu, parce qu'un joueur s'est appuyé sur un coéquipier pour reprendre le ballon. Reprise du jeu ?	<input type="checkbox"/> Coup franc indirect, avertissement. <input type="checkbox"/> Coup franc direct, avertissement. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre).

66 Quand peut-on prononcer une sanction disciplinaire (c.-à-d. carton jaune et rouge) ?	<input type="checkbox"/> En cours de jeu seulement. <input type="checkbox"/> Du début à la fin de la rencontre, et durant la mi-temps. <input type="checkbox"/> Dès l'entrée sur le terrain, avant le coup d'envoi, jusqu'au moment de quitter le terrain, après le coup de sifflet final, y compris la mi-temps.
67 L'AR constate qu'un joueur crache sur un adversaire. Décision ?	<input type="checkbox"/> Interruption du jeu, expulsion, coup franc direct. <input type="checkbox"/> Interruption du jeu, expulsion, coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Laisser jouer, car un crachat n'est pas considéré comme une voie de fait.
68 Le jeu est arrêté, parce que le ballon est sorti en touche. Au passage, le joueur qui va chercher le ballon frappe au visage un spectateur qui l'avait insulté. La scène se passe à l'extérieur du terrain de jeu. Décision ?	<input type="checkbox"/> Expulsion, reprise du jeu par une rentrée de touche. <input type="checkbox"/> Expulsion, reprise du jeu par un coup franc direct. <input type="checkbox"/> Aucune sanction, parce que les faits se sont passés à l'extérieur du terrain de jeu. Toutefois, annonce des faits, en page 4 du rapport d'AR.
69 Malgré plusieurs remarques, l'entraîneur d'une équipe continue d'insulter régulièrement l'AR. Que fait l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il expulse l'entraîneur du stade. <input type="checkbox"/> Au besoin, il arrête le match, si l'entraîneur ne change pas de comportement. <input type="checkbox"/> Il montre le carton rouge à l'entraîneur et l'expulse du stade.
70 L'AR, doit-il obligatoirement valider un but par un coup de sifflet ?	<input type="checkbox"/> Oui, toujours. <input type="checkbox"/> Seulement si la validité du but n'est pas claire. <input type="checkbox"/> Non, il suffit de constater qu'il y a but.
71 Combien de temps possède un AR pour annuler un but ?	<input type="checkbox"/> Aussi longtemps que le jeu n'a pas repris par un coup d'envoi. <input type="checkbox"/> Aussi longtemps qu'il n'a pas validé le but par un coup de sifflet. <input type="checkbox"/> Une fois qu'un but a été validé par un coup de sifflet, il n'est plus possible d'annuler un but.
72 Sur un coup franc direct, un défenseur adresse le ballon à son propre gardien qui n'est pas attentif. Le gardien manque alors le ballon qui finit au fond du but. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> But, car sur un coup franc direct, aucun autre joueur ne doit obligatoirement touché le ballon. <input type="checkbox"/> Coup de pied de but, car le ballon a franchi la ligne de but. <input type="checkbox"/> Coup de pied de coin (corner), car sur un coup franc direct, il n'est pas possible de marquer dans son propre but.
73 Coup franc indirect. Un attaquant tire directement dans le but adverse, sans que le ballon ait été touché par un autre joueur. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> But, car on peut marquer dans le but adverse sur un coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Coup de pied de but, car on ne peut pas marquer dans le but adverse, sur un coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect contre l'attaquant, parce qu'il a tiré directement dans le but adverse. Avertissement contre cette antisportivité.
74 Lors d'un coup de pied de réparation (penalty), le gardien se tient sans bouger, environ 1m devant sa ligne de but. Est-ce autorisé ?	<input type="checkbox"/> Oui, mais le gardien n'a pas le droit de bouger avant la mise en jeu du ballon. <input type="checkbox"/> Non, le gardien doit se tenir sur sa ligne de but, où il a la possibilité de bouger. <input type="checkbox"/> Oui, et le gardien aurait même la possibilité de bouger le haut du corps.

75 Lors d'un coup de pied de réparation, (penalty) l'attaquant court en direction du ballon. Le gardien se met alors à bouger le haut du corps de chaque côté, tout en gardant les pieds sur la ligne de but. Peut-il se comporter ainsi ?	<input type="checkbox"/> Oui, aussi longtemps qu'il reste sur la ligne de but. <input type="checkbox"/> Non, il n'a pas le droit de bouger le corps si le ballon n'est pas en jeu. <input type="checkbox"/> Oui, le gardien peut bouger et se déplacer devant la ligne de but
76 Sur coup de pied de réparation (penalty), quand le ballon est-il en jeu ?	<input type="checkbox"/> Quand le ballon a été joué du pied et qu'il a été mis en mouvement en direction de la ligne de but. <input type="checkbox"/> Quant le joueur qui exécute le penalty a mis le ballon en mouvement. <input type="checkbox"/> Sitôt que le ballon a été touché.
77 Sur un très petit terrain de jeu, l'AR siffle une position de HJ punissable juste au-delà de la ligne médiane. Le coup franc est joué rapidement et va directement dans le but adverse. Mais l'AR n'a pas levé le bras pour indiquer qu'il s'agissait d'un coup franc indirect. Décision ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Répétition du coup franc. <input type="checkbox"/> Coup de pied de but.
78 Au cours d'un duel, le ballon sort en ligne de but juste à côté du but. L'AR n'a pas pu voir qui a touché le ballon en dernier. Que décide-t-il ??	<input type="checkbox"/> Coup de pied de but. <input type="checkbox"/> Coup de pied de coin (corner). <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre), à l'endroit où le ballon a quitté le terrain de jeu.
79 Le ballon roule dans le but vide. Avant qu'il ne franchisse la ligne, l'AR siffle trop tôt pour valider le but. Quelle doit être la reprise du jeu correcte ?	<input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre), car aucun but valable n'a été marqué. <input type="checkbox"/> Coup d'envoi, but validé. <input type="checkbox"/> Coup de pied de réparation (penalty), car sinon l'attaquant a été désavantagé.
80 Le ballon est repoussé par le gardien et roule en direction de la ligne de touche. Avant qu'il ne quitte le terrain de jeu, le ballon est dévié par l'AR. Ainsi, le ballon ne sort pas en touche et reste en jeu. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) à l'endroit où le ballon a été touché par l'AR. <input type="checkbox"/> Weiterspielen.
81 Dans les différents règlements et autres directives, que Tu as consultés, se trouvent plusieurs références importantes. De quelle réglementation dépend le protêt?	<input type="checkbox"/> Dans les lois du jeu. <input type="checkbox"/> Dans le règlement de jeu. <input type="checkbox"/> Dans les directives entre AR et Assistants (AA).
82 Un AR doit-il accepter chaque protêt ?	<input type="checkbox"/> Oui, il doit accepter chaque protêt. <input type="checkbox"/> Il doit seulement accepter les protêts qu'il juge acceptable. <input type="checkbox"/> Il doit seulement accepter les protêts qui ne sont pas dirigés contre lui.
83 Un capitaine annonce correctement à L'AR, avant le début du match, qu'il dépose protêt contre le marquage du terrain de jeu, qu'il juge insuffisant. Que fait l'AR?	<input type="checkbox"/> Il prend note du protêt et selon les directives le transmet aux autorités compétentes. <input type="checkbox"/> Il contrôle le terrain de jeu et décide ensuite s'il partage les critiques sur l'état du marquage du terrain. Si le capitaine maintient malgré tout le protêt, il le transmet selon les directives aux autorités compétentes. <input type="checkbox"/> Il repousse le protêt, car on ne peut pas poser protêt contre l'état du marquage du terrain de jeu.
84 Quelle est la hauteur exacte d'un but, sans tenir compte de la marge de tolérance ?	<input type="checkbox"/> 2.15m <input type="checkbox"/> 2.44m <input type="checkbox"/> 2.32m

85 Durant un match, le ballon de vient inutilisable. Pendant combien de temps l'AR doit-il attendre un ballon de remplacement ?	<input type="checkbox"/> Il n'existe aucune directive à ce sujet. Cette décision est de la compétence de l'AR. <input type="checkbox"/> 10 minutes <input type="checkbox"/> 30 minutes
86 Pour une rencontre de juniors B, une équipe se présente avec des maillots sans numéro. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il annule le match. <input type="checkbox"/> Il dirige la rencontre, mais rapporte les faits aux autorités compétentes en page 4 du rapport d'AR. <input type="checkbox"/> Il dirige la rencontre avec ce jeu de maillot, car les numéros ne sont pas obligatoires.
87 L'AR constate qu'un joueur a tiré une coup de pied de coin (corner), sans soulier. Que décide-t-il ?	<input type="checkbox"/> Arrêt du jeu et coup de pied de but <input type="checkbox"/> Arrêt du jeu et répétition du coup de pied de coin (corner) <input type="checkbox"/> Arrêt du jeu et coup franc indirect dans la surface du poteau de corner
88 Dans quel cas, un match ne peut-il pas avoir lieu à cause du brouillard ?	<input type="checkbox"/> Quand les deux buts ne sont pas visibles depuis le point du rond central <input type="checkbox"/> Quand les deux buts ne sont pas visibles depuis la tribune <input type="checkbox"/> Quand il n'est pas possible de voir d'un but à l'autre
89 Un attaquant (A) tire un coup franc indirect. Le ballon se déplace d'environ 5cm. Un coéquipier (B) se trouvant juste à côté de lui tire directement au but et marque. Décision ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Répétition du coup franc. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour l'équipe adverse.
90 Un joueur remplaçant peut-il fonctionner comme juge de touche ?	<input type="checkbox"/> Oui, pour autant qu'il porte un survêtement. <input type="checkbox"/> Oui, mais seulement si les deux capitaines sont d'accord. <input type="checkbox"/> Non.
91 Un joueur effectue un coup d'envoi correctement. Il remarque alors que son coéquipier n'est pas attentif et qu'un adversaire pourrait s'emparer du ballon. C'est pourquoi il joue une deuxième fois le ballon en direction de ses coéquipiers, sans qu'un adversaire ne touche le ballon. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer, car le ballon a été mis en jeu correctement. <input type="checkbox"/> Répétition du coup d'envoi. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect contre le joueur ayant touché le ballon deux fois de suite.
92 Le gardien dégage mal le ballon qui s'apprête à sortir en touche. Juste avant que le ballon ne sorte, il est dévié par l'AR. Le ballon sort malgré tout des limites du terrain. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Rentrée de touche pour l'équipe adverse. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) à l'endroit où l'AR a touché le ballon. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour l'équipe adverse.
93 A quel moment le ballon est-il en jeu sur un coup de pied de but (5,5m) correctement exécuté ?	<input type="checkbox"/> Sitôt qu'il a été mis en mouvement. <input type="checkbox"/> Sitôt qu'il a été joué en direction du terrain de jeu et qu'il a quitté la surface de réparation (16,5m). <input type="checkbox"/> Sitôt qu'il a été joué en avant.
94 Un défenseur donne le ballon du pied à son gardien qui le prend des mains. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect, à l'endroit où se trouvait le défenseur. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect à l'endroit où le gardien a pris le ballon des mains.
95 Sur un coup franc direct, 3m à l'extérieur de sa propre surface de réparation (surface des 16,5m), un joueur adresse le ballon à son gardien. Celui-ci glisse, et ne peut que dévier le ballon dans son propre but. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour l'équipe adverse, contre la passe en retrait du gardien. <input type="checkbox"/> Répétition du coup franc.

96 Un joueur qui exécute un coup de pied de réparation (penalty) joue le ballon en retrait à un coéquipier qui tire au but et marque. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de réparation (penalty). <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour l'équipe adverse.
97 Sur une rentrée de touche, le ballon qui est manqué aussi bien par les attaquants que par les défenseurs, pénètre directement dans le but adverse. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Coup de pied de but. <input type="checkbox"/> Répétition de la rentrée de touche.
98 Sur un coup de pied de but, le ballon est adressé à un coéquipier qui se trouve en position de HJ punissable. Celui-ci récupère le ballon et marque. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect contre la position de HJ. <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de but.
99 Lors d'un match de juniors C, le joueur qui veut exécuter le coup de pied de coin (corner) pose le ballon sur la ligne de la surface du coup de pied de coin (surface du poteau de corner). Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Le ballon doit être déplacé. Le ballon n'a pas le droit d'être posé sur la ligne de la surface de coup de pied de coin. (Ligne de la surface du poteau de corner). <input type="checkbox"/> Il laisse le joueur tirer le corner. <input type="checkbox"/> Le ballon doit être déposé à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation (ligne des 16,5m).
100 Au cours d'un match joué en nocturne, les lampes s'éteignent brusquement. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il tente de remédier à la panne d'électricité. S'il n'y parvient pas dans un délai de 30 minutes, il est tenu à arrêter le match <input type="checkbox"/> Il poursuit la rencontre dans l'obscurité, même s'il se rend compte que l'intensité lumineuse ne satisfait pas au bon déroulement du match. <input type="checkbox"/> Il interrompt le match.
101 Est-ce qu'un joueur peut jouer avec des souliers de ville (souliers normaux) ?	<input type="checkbox"/> Oui, s'il ne met personne en danger. <input type="checkbox"/> Non, en principe seulement avec des souliers de football <input type="checkbox"/> Oui, si l'adversaire est d'accord.
102 Durant la mi-temps un joueur insulte l'AR. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il expulse le joueur. Celui-ci ne peut pas être remplacé. Il expulse le joueur, mais celui-ci peut être remplacé <input type="checkbox"/> Il rapporte les faits dans son rapport. <input type="checkbox"/> Ce joueur peut continuer de jouer
103 Durant la 1 ^{ère} mi-temps d'une rencontre de 4 ^e ligue les deux équipes ont procédé chacune à un changement. Combien de temps doit ajouter l'AR ?	<input type="checkbox"/> C'est de la compétence de l'AR de décider combien il veut ajouter <input type="checkbox"/> 1 minute <input type="checkbox"/> 2 minutes
104 Lors du tirage au sort de la moitié du terrain le capitaine de l'équipe visiteuse choisit « face ». C'est face qui sort lors du lancer de la pièce. Qui a l'engagement ?	<input type="checkbox"/> L'équipe locale <input type="checkbox"/> L'équipe visiteuse <input type="checkbox"/> Le capitaine de l'équipe visiteuse peut choisir s'il veut commencer ou pas
105 Alors que le jeu est en cours, la balle frappe la transversale et éclate. Où l'AR doit-il reprendre le jeu par une balle d'AR ?	<input type="checkbox"/> A l'endroit où la balle a éclaté, c'est-à-dire sur la ligne de but <input type="checkbox"/> Sur la ligne de la surface de but (ligne des 5,5 m.) parallèlement à la ligne de but <input type="checkbox"/> Au point de penalty
106 Doit-on confirmer par un coup de sifflet tout corner ?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non. L'AR doit seulement siffler dans les cas clairs <input type="checkbox"/> Non. Mais un coup de sifflet est utile dans les cas douteux

107 Un joueur a quitté le terrain afin de se soustraire à une position de hors-jeu. Quand peut-il revenir sur le terrain ?	<input type="checkbox"/> Au moment où l'AR lui fait signe. <input type="checkbox"/> Au prochain arrêt de jeu. <input type="checkbox"/> Quand l'action est terminée (interruption du jeu ou que le jeu se déroule clairement en direction du centre du terrain)
108 Alors que le jeu est en cours, un joueur conteste vertement l'AR. Que doit faire l'AR ?	<input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, expulsion. Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le joueur fautif. <input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, expulsion, Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du jeu. <input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, expulsion, balle d'AR (balle à terre) à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du jeu.
109 Un tir au but est dévié de la main, à côté du but, en dernière extrémité, par un défenseur. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Coup de pied de coin. (corner) <input type="checkbox"/> Coup de pied de réparation (penalty) et avertissement du défenseur. <input type="checkbox"/> Coup de pied de réparation (penalty) et expulsion du défenseur.
110 Un attaquant charge le gardien dans sa surface de but. Où doit être exécuté le Coup franc ?	<input type="checkbox"/> A n'importe quel endroit dans la surface de but. <input type="checkbox"/> A l'endroit où la gardien a été chargé. <input type="checkbox"/> Dans la moitié de la surface de but où le gardien a été chargé.
111 L'AR a pris la décision d'accorder un coup de pied de réparation (penalty). Avant que le penalty puisse être tiré, il constate que le temps de jeu effectif est échu (90' écoulées). Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Le match est terminé. <input type="checkbox"/> Le coup de pied de réparation doit être tiré. L'AR attend l'effet du tir, puis met un terme à la partie. <input type="checkbox"/> Il ajoute une minute de jeu, de sorte que le penalty puisse être tiré.
112 Lors d'un coup franc à l'intérieur de sa propre surface de réparation (16,5) un joueur adresse le ballon en retrait à son gardien. Celui-ci est inattentif et laisse le ballon filer dans le but sans l'avoir touché. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup de pied de coin (corner) <input type="checkbox"/> Répétition du coup franc
113 Au cours d'un duel, la balle sort en touche à la hauteur de la ligne des 16,5m. L'AR n'a pas vu qui a touché le ballon en dernier. Que décide-t-il ?	<input type="checkbox"/> Rentrée de touche pour l'attaquant <input type="checkbox"/> Rentrée de touche pour le défenseur. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) à l'endroit où le ballon a quitté le terrain de jeu.
114 Un joueur va chercher la balle pour une rentrée de touche. Il la joue rapidement par dessus une barrière. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Répétition de la touche par l'équipe adverse <input type="checkbox"/> Répétition par la même équipe <input type="checkbox"/> Laisser jouer
115 Durant la partie, le ballon se dégonfle. L'AR arrête donc le jeu. Reprise ?	<input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) dans le rond central. <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) à l'endroit où se trouvait l'AR lors de l'arrêt du jeu.
116 Lors d'un match, une équipe se présente avec des maillots bleus et l'autre avec des maillots rouges. Les deux gardiens sont en gris. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Le gardien de l'équipe locale doit changer de maillot. <input type="checkbox"/> Le gardien de l'équipe visiteuse doit changer de maillot. <input type="checkbox"/> Il laisse les deux gardiens jouer en gris.
117 Lors d'une attaque, le ballon touche un juge de touche de club qui se trouve sur la ligne, mais ne sort pas. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer <input type="checkbox"/> Balle d'AR (balle à terre) à proximité du juge de touche de club. <input type="checkbox"/> Rentrée de touche, puisque le ballon serait sorti s'il n'avait pas été touché.

118 Quand le ballon est-il en jeu, lors du coup d'envoi ?	<input type="checkbox"/> Lorsqu'il est joué avec le pied et a roulé au moins 70 cm. en direction du camp adverse. <input type="checkbox"/> Dès qu'il est joué avec le pied en direction du camp adverse. <input type="checkbox"/> Dès qu'il est joué avec le pied et qu'il a bougé dans n'importe quelle direction.
119 L'AR a sifflé HJ. Après le coup de sifflet de l'AR, l'attaquant donne une gifle à un défenseur. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Expulsion et coup franc direct pour le défenseur <input type="checkbox"/> Coup franc indirect à cause du HJ. Comme le jeu était interrompu, l'attaquant ne peut pas être expulsé. <input type="checkbox"/> Expulsion de l'attaquant et Coup franc indirect suite au HJ.
120 L'AR a sifflé un but. Il remarque alors qu'il s'est trompé et que le ballon a passé juste à côté du but. Peut-il revenir sur sa décision ?	<input type="checkbox"/> Oui, aussi longtemps que le jeu n'a pas repris <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Oui, pour autant que les deux capitaines soient d'accord.
121 Sur un tir au but, le gardien repousse le ballon en face de lui sur un attaquant se trouvant en position de HJ punissable. L'attaquant récupère le ballon et marque. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup franc indirect contre la position de HJ <input type="checkbox"/> C'est de la compétence de l'AR de décider s'il accorde le but ou s'il sanctionne la position de HJ.
122 L'AR doit-il interrompre immédiatement le jeu pour avertir un joueur ?	<input type="checkbox"/> Oui, car l'AR ne peut avertir que si le jeu est interrompu. <input type="checkbox"/> Non, l'AR peut également avertir lorsque le jeu est en cours. <input type="checkbox"/> Non, l'AR peut avertir le joueur lors du prochain arrêt de jeu (avantage).
123 Un attaquant exige de l'AR qu'il compte les 9,15 m. avant l'exécution d'un Coup franc. L'AR mesure la distance. Avant qu'il ne siffle et qu'il libère le jeu, l'attaquant tire le Coup franc et marque. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Répétition du Coup franc et avertissement au tireur <input type="checkbox"/> Répétition du Coup franc et remarque verbale au tireur <input type="checkbox"/> But
124 Lors d'un coup de pied de réparation (penalty), que doit faire le gardien entre le coup de sifflet de l'AR et le moment du tir ?	<input type="checkbox"/> Il doit rester sur sa ligne, peut bouger le haut de son corps, mais pas ses jambes. <input type="checkbox"/> Il doit rester sur sa ligne, mais peut se déplacer. <input type="checkbox"/> Il peut bouger vers l'avant
125 Lors d'un coup de pied penalty, un défenseur pénètre trop vite dans la surface de réparation. Le tireur marque. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> But et avertissement au défenseur. <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de réparation.
126 Sur une remise en touche, un joueur lance le ballon à un coéquipier se trouvant en position de HJ. Celui-ci marque. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup franc indirect contre la position de HJ. <input type="checkbox"/> Répétition de la rentrée de touche
127 Avec l'aide du vent, un gardien marque un but directement sur un coup de pied de but. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de but (5,5m). <input type="checkbox"/> Coup de pied de but (5,5m) pour l'équipe adverse.

128 Un but est marqué directement dans le but adverse lors d'un corner. Que décide l'AR?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup de pied de but (5,5m) <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de coin (corner)
129 Combien de joueurs peuvent-ils participer à une balle d'AR ?	<input type="checkbox"/> 2 (un pour chaque équipe) <input type="checkbox"/> Peu importe le nombre <input type="checkbox"/> Au maximum 2 par équipe
130 Quelle hauteur doit avoir le poteau de corner ?	<input type="checkbox"/> Au minimum 1,5 m. <input type="checkbox"/> Exactement 1.50m <input type="checkbox"/> Il n'y a aucune prescription quant à la hauteur du poteau.
131 Que décide l'AR si, alors que le jeu est en cours, la balle frappe le poteau de corner et revient sur le terrain ?	<input type="checkbox"/> Balle d'AR dans le coin du terrain. <input type="checkbox"/> Il donne touche à l'équipe défendante. <input type="checkbox"/> Il laisse jouer.
132 Lors du tir d'un Coup franc, un joueur frappe le ballon si violemment que celui-ci se dégonfle instantanément. Décision de l'AR ??	<input type="checkbox"/> Balle d'AR à l'endroit du Coup franc. <input type="checkbox"/> Balle d'AR dans le rond central. <input type="checkbox"/> Répétition du Coup franc.
133 Lors de rencontres amicales entre clubs de 3 ^e ligue, combien de changements sont-ils autorisés ?	<input type="checkbox"/> Le nombre n'est pas prescrit. Les deux équipes doivent se mettre d'accord avant le match et le communiquer à l'AR. <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 7
134 Alors que le jeu est en cours, l'AR constate qu'un joueur joue la balle sans son soulier. Que décide-t-il ?	<input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, faire mettre en ordre l'équipement, Coup franc indirect à l'endroit où le joueur a joué la balle sans soulier. <input type="checkbox"/> Arrêt du jeu, faire mettre en ordre l'équipement, balle d'AR à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu. <input type="checkbox"/> Laisser jouer et faire mettre en ordre l'équipement lors du prochain arrêt.
135 Un remplaçant pénètre sur le terrain, alors que le jeu est en cours, et il gifle un adversaire. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Expulsion et balle d'AR à l'endroit où se trouvait la balle lors de l'arrêt du jeu. <input type="checkbox"/> Expulsion et Coup franc direct à l'endroit des faits. <input type="checkbox"/> Expulsion et Coup franc indirect, à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu
136 Un joueur, déjà averti, commet une nouvelle faute que l'AR veut sanctionner par un avertissement. Comment l'AR doit-il le montrer ?	<input type="checkbox"/> Il montre directement la carte rouge. <input type="checkbox"/> Il montre la carte jaune. Ce joueur peut continuer de jouer. <input type="checkbox"/> Il montre d'abord la jaune, puis immédiatement la rouge.
137 Lors d'une rencontre de 5 ^e ligue, l'équipe visiteuse ne veut mettre à disposition aucun juge de touche. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il dirige la partie avec seulement un juge de touche. <input type="checkbox"/> L'équipe visiteuse doit mettre à disposition un juge de touche. <input type="checkbox"/> L'équipe locale doit mettre à disposition un 2 ^e juge de touche.
138 Balle d'AR. L'AR laisse tomber la balle. Avant qu'elle ne touche le sol, un attaquant la reprend de volée et marque. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> But. <input type="checkbox"/> Répétition de la balle d'AR (balle à terre) <input type="checkbox"/> Coup franc indirect contre l'attaquant

<p>139 Un attaquant quitte le terrain derrière la ligne de fond pour éviter de se trouver en position de hors-jeu. Alors que le ballon revient dans sa direction, il rentre sur le terrain et marque un but. Que décide l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup franc indirect à l'endroit où le joueur est revenu sur le terrain et avertissement <input type="checkbox"/> Balle d'AR à l'endroit où se trouvait la balle lors de l'arrêt de jeu et avertissement
<p>140 Sur une touche, un défenseur lance la balle à son gardien placé devant son but et qui la prend des mains. Décision de l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Laisser jouer <input type="checkbox"/> Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le gardien <input type="checkbox"/> Coup franc direct à l'endroit où se trouvait le gardien
<p>141 Le gardien s'empare avec les mains d'une balle aérienne. Il la pose au sol, sur sa ligne des 5,5 m, la pousse des pieds jusque à la ligne des 16,5m. Là, il la prend des mains et dégage. Que fait l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Laisser jouer <input type="checkbox"/> Coup franc ind. à l'endroit où le gardien a pris la balle des mains la 2 ^e fois <input type="checkbox"/> Coup franc ind. à l'endroit où la gardien s'est saisi de la balle la 1 ^{ère} fois
<p>142 Sur un Coup franc indirect pour les attaquants à l'extérieur de la surface de réparation, l'AR oublie de lever le bras. La balle va directement dans le but. Décision de l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Répétition du coup franc <input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup de pied de but (5,5m)
<p>143 L'AR peut-il pendant le tir des pénalties montrer des cartons (jaunes et rouges) ?</p>	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Oui, mais seulement au gardien <input type="checkbox"/> Non
<p>144 Le ballon est cherché par un attaquant afin de tirer un corner. L'AR constate que le temps de jeu est écoulé. Que décide-t-il ?</p>	<input type="checkbox"/> Il siffle la fin du match <input type="checkbox"/> Il laisse tirer le coup de coin et ensuite termine la partie <input type="checkbox"/> Il prolonge d'une minute afin de permettre l'exécution du corner
<p>145 Que doit faire l'AR si la transversale se brise durant la partie ?</p>	<input type="checkbox"/> Il fait remplacer la transversale par une corde <input type="checkbox"/> Il demande que la réparation soit opérée. Si au bout de 30 minutes cela n'est pas possible et qu'aucun terrain réglementaire ne se trouve disponible, il arrête le match <input type="checkbox"/> Il arrête le match
<p>146 Un joueur est prié par l'AR de quitter le terrain pour mettre en ordre son équipement. A quoi l'AR doit-il être attentif, si ce joueur veut revenir en jeu ?</p>	<input type="checkbox"/> Ce joueur ne peut rentrer que lors d'un arrêt de jeu et après que l'AR a contrôlé son équipement <input type="checkbox"/> L'AR peut le faire revenir en jeu à n'importe quel moment s'il est persuadé que l'équipement est en ordre <input type="checkbox"/> Le joueur peut rentrer sans autorisation de l'AR si son équipement est en ordre
<p>147 Alors que le jeu est en cours, l'AR constate qu'un joueur ne porte pas de protège-tibias. Que décide l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Interruption du jeu, faire mettre en ordre l'équipement, Coup franc ind. à l'endroit où se trouvait le joueur fautif <input type="checkbox"/> Interruption du jeu, faire mettre en ordre l'équipement, balle d'AR à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption <input type="checkbox"/> Laisser jouer, faire mettre en ordre l'équipement lors du prochain arrêt de jeu
<p>148 Sur un tir au but, la balle est déviée par la jambe de l'AR et elle prend le gardien à contrepied. Elle pénètre dans la but. Décision de l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Balle d'AR à l'endroit où l'AR a dévié la ballon <input type="checkbox"/> Dégagement aux 5,5 m. car le but n'a pas été marqué d'une manière conforme <input type="checkbox"/> But

149	L'AR, malgré une faute grossière, décide de laisser l'avantage. Peut-il malgré tout prendre les sanctions disciplinaires qui se justifient ?	<input type="checkbox"/> Oui, lors du prochain arrêt de jeu. <input type="checkbox"/> Non. <input type="checkbox"/> Oui, mais uniquement si aucun but n'a été marqué.
150	Dans les matches de juniors, quelle est la longueur normale de la pause ?	<input type="checkbox"/> 5 minutes <input type="checkbox"/> 10 minutes <input type="checkbox"/> 15 minutes
151	Sur l'engagement, un joueur marque directement. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> but <input type="checkbox"/> Coup de pied de but, car un but ne peut pas être marqué directement sur un engagement <input type="checkbox"/> Répétition de l'engagement, car un but ne peut pas être marqué directement sur l'engagement
152	L'AR exécute une balle d'AR. Le ballon rebondit sur le sol et franchit la ligne de touche sans avoir été touchée. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Touche pour l'équipe défendante. <input type="checkbox"/> Touche pour l'équipe attaquante. <input type="checkbox"/> Répétition de la balle d'AR.
153	Un défenseur retient un attaquant par son maillot. L'AR siffle, mais remarque immédiatement que l'attaquant a pu se libérer et qu'il possède un bel avantage. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il crie « avantage » et laisse jouer. <input type="checkbox"/> Coup franc direct pour l'attaquant. <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour l'attaquant.
154	Un tir au but est renvoyé par le poteau sur un attaquant en position de hors-jeu au départ du tir. Celui-ci marque. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour hors-jeu <input type="checkbox"/> Coup franc direct pour hors-jeu
155	Combien de pas un gardien peut-il faire dans sa surface de réparation s'il tient le ballon dans ses mains ?	<input type="checkbox"/> Au maximum 4 <input type="checkbox"/> Au maximum 5 à 6 pas <input type="checkbox"/> Il n'y a aucune prescription
156	Un joueur tire directement un Coup franc indirect dans le but adverse. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Répétition du Coup franc <input type="checkbox"/> Coup de pied de but
157	Un penalty frappe la latte. Le ballon se dégonfle alors. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Répétition du penalty <input type="checkbox"/> Balle d'AR sur la ligne de but <input type="checkbox"/> Balle d'AR sur la ligne des 5,5 m.
158	Où le coup de pied de but doit-il être exécuté ?	<input type="checkbox"/> Sur la ligne des 5,5 m. <input type="checkbox"/> N'importe où à l'intérieur de la surface de but. <input type="checkbox"/> Dans la moitié de la surface de but où le ballon est sorti.
159	L'AR siffle un hors-jeu et remarque au même moment qu'il s'est indiscutablement trompé. Comment reprend-il le jeu ?	<input type="checkbox"/> Par un Coup franc indirect car il avait déjà sifflé <input type="checkbox"/> Il ordonne une balle d'AR <input type="checkbox"/> Il crie très fort « jouer » et laisse le jeu se poursuivre
160	Un spectateur pénètre sur le terrain pendant que le jeu est en cours et donne une gifle à un joueur de l'équipe « verte ». Décision ?	<input type="checkbox"/> Interruption du jeu, expulsion (carte rouge) du spectateur et Coup franc pour l'équipe verte. <input type="checkbox"/> L'AR interrompt le jeu et fait sortir le spectateur du terrain. Il rapportera les événements et reprend le jeu par une balle d'AR <input type="checkbox"/> L'AR arrête immédiatement le match.
161	Que décide l'AR, si un gardien, malgré une remarque verbale, perd du temps volontairement du temps sur chaque dégagement coup de pied de but (5,5m)?	<input type="checkbox"/> L'AR ne peut pas intervenir <input type="checkbox"/> L'AR avertit le gardien pour perte de temps volontaire. <input type="checkbox"/> L'AR dicte un coup franc indirect contre le gardien pour perte de temps volontaire

162 Un défenseur pousse dans le dos un adversaire se trouvant exactement sur la ligne délimitant la surface de réparation. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Penalty <input type="checkbox"/> Coup franc direct sur la ligne <input type="checkbox"/> Coup franc indirect
163 Une équipe a déjà effectué le nombre de changements autorisés. Malgré tout elle veut encore changer un joueur. Comment réagit l'AR ?	<input type="checkbox"/> L'AR n'autorise pas ce changement supplémentaire <input type="checkbox"/> L'AR rend attentif l'équipe quant au nombre de changements autorisés. Il laisse faire ce changement, mais rapportera les faits dans son rapport <input type="checkbox"/> L'AR autorise ce changement sans aucun commentaire
164 Avant le début de la rencontre, une équipe remet la carte de match à l'AR avec 14 joueurs inscrits. A la mi-temps, un responsable demande à l'AR s'il peut ajouter le nom d'un joueur pour le faire jouer. Quelle est l'attitude de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il fait noter le joueur sur la carte de match et, après contrôle de son équipement, il le laisse jouer <input type="checkbox"/> Il interdit toute modification sur la carte de match, mais il laisse jouer ce joueur <input type="checkbox"/> Il rend l'accompagnant attentif au fait que la carte ne peut pas être modifiée et donc que ce joueur ne peut pas jouer
165 L'AR constate avant le début du match que les filets de but sont mal fixés et sont en mauvais état. Comportement de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Il répare les filets avant le début du match <input type="checkbox"/> Il mentionnera cet état des filets dans son rapport <input type="checkbox"/> Il fait réparer ces manquements avant le début du match et le mentionne dans son rapport
166 Pendant le déroulement du tirage au sort (choix du côté du terrain), avant le début du match, l'AR expulse un joueur pour comportement grossier et antisportif. Ce joueur peut-il être remplacé ?	<input type="checkbox"/> Oui, dans tous les cas <input type="checkbox"/> Oui, s'il était capitaine <input type="checkbox"/> Non
167 Un joueur, fâché par une décision de l'AR, quitte le terrain. Dans un délai fixé par l'AR, il veut à nouveau participer au jeu. Décision de l'AR ?	<input type="checkbox"/> Avertissement, ce joueur peut à nouveau entrer <input type="checkbox"/> Ce joueur peut entrer sans aucune sanction <input type="checkbox"/> Ce joueur est expulsé, ne peut plus jouer et ne peut pas être remplacé
168 L'AR prie un joueur de quitter le terrain car ses souliers ne sont pas en ordre. Sans autorisation de l'AR, ce joueur pénètre sur le terrain alors que le jeu est en cours. L'AR le remarque et arrête le jeu. Quelle est la reprise du jeu ?	<input type="checkbox"/> Avertissement et Coup franc direct <input type="checkbox"/> Avertissement et Coup franc indirect <input type="checkbox"/> Remarque et balle d'AR

<p>169 Un but est marqué. Le capitaine de l'équipe ayant reçu ce but dépose protêt prétextant que le but a été marqué de la main. L'AR ne l'a pas remarqué. Comment reprend le jeu ?</p>	<p><input type="checkbox"/> L'AR annule cette réussite et reprend le jeu par un Coup franc direct contre le joueur ayant marqué de la main</p> <p><input type="checkbox"/> L'AR accorde le but et refuse le protêt</p> <p><input type="checkbox"/> L'AR est sûr de son fait et n'a aucune raison de revenir sur sa décision. Il informe le capitaine adverse du dépôt du protêt</p>
<p>170 Après une rencontre très disputée, des joueurs et des fonctionnaires menacent l'AR. Ils exigent qu'il ne mentionne pas sur son rapport l'expulsion d'un de leurs joueurs. Que fait l'AR ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Il renonce à rapporter cette expulsion pour éviter tout problème supplémentaire</p> <p><input type="checkbox"/> Il rapporte malgré tout cette expulsion</p> <p><input type="checkbox"/> En plus du rapport de l'expulsion, il mentionne aussi les menaces de l'après-match</p>
<p>171 Le gardien quitte la surface de réparation pour dégager un ballon qui vient dans sa direction. Suite à un mauvais rebond, il risque d'être lobé. Il saisit la balle des mains. Décision ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Coup franc direct pour faute de main et avertissement au gardien</p> <p><input type="checkbox"/> Coup franc direct pour faute de main et expulsion du gardien</p> <p><input type="checkbox"/> Coup franc indirect</p>
<p>172 Un match de Juniors doit commencer à 17h00. Quand l'AR doit-il se trouver au plus tard au stade ?</p>	<p><input type="checkbox"/> A 16h30</p> <p><input type="checkbox"/> A 16h20</p> <p><input type="checkbox"/> A 16h00</p>
<p>173 Lors d'un match de juniors, un responsable demande que l'on raccourcisse la pause. L'AR peut-il l'autoriser ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Non, la pause en juniors doit durer 10'</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, un responsable juniors peut l'exiger</p> <p><input type="checkbox"/> Si l'accompagnant de l'autre équipe est d'accord, cela est possible</p>
<p>174 Un attaquant déborde le long de la ligne de touche. Pour éviter un adversaire, il franchit entièrement cette ligne mais il est alors victime d'une faute adverse. Quelle est la reprise du jeu et où ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Coup franc indirect sur la ligne de touche</p> <p><input type="checkbox"/> Coup franc direct sur la ligne de touche</p> <p><input type="checkbox"/> Balle d'AR à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu</p>
<p>175 Sur un Coup franc indirect pour la défense à l'intérieur de sa surface de réparation, quand la balle est-elle en jeu ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Lorsque la balle a bougé dans n'importe quelle direction à l'intérieur de la surface de réparation</p> <p><input type="checkbox"/> Lorsque la balle a quitté entièrement la surface de réparation sans avoir été touchée par un autre joueur</p> <p><input type="checkbox"/> Dès qu'un 2^e joueur a touché la balle</p>
<p>176 Un attaquant marque un but. Durant l'action, un 2^e attaquant, qui se trouve dans la surface du but distrait le gardien en criant très fort. Décision ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Avertissement, but annulé, balle d'AR</p> <p><input type="checkbox"/> Avertissement, but annulé, Coup franc indirect</p> <p><input type="checkbox"/> But valable</p>
<p>177 Sur une remise en touche, quand la balle est-elle en jeu si l'exécutant se trouve à l'extérieur de la ligne de touche ?</p>	<p><input type="checkbox"/> Dès que la balle a quitté les mains du joueur</p> <p><input type="checkbox"/> Dès que la balle touche ou franchit la ligne de touche</p> <p><input type="checkbox"/> Dès que la balle touche ou franchit la ligne de touche</p>
<p>178 L'équipe défendante a obtenu un Coup franc direct à l'intérieur de sa surface de réparation. Un défenseur joue la balle à son gardien qui se trouve dans sa surface de réparation. Décision ?</p>	<p><input type="checkbox"/> L'AR n'a aucune raison d'intervenir ; il laisse jouer</p> <p><input type="checkbox"/> L'AR interrompt le jeu en sifflant et reprend le jeu par un Coup franc ind. pour les attaquant car le Coup franc a été joué en retrait</p> <p><input type="checkbox"/> L'AR interrompt le jeu et fait répéter le Coup franc direct.</p>

<p>179 Trop avancé, un gardien est lobé par un tir lointain. Un spectateur court sur le terrain pour se saisir de la balle. Comme il glisse, la balle finit dans le but sans avoir été touchée. Décision ?</p>	<input type="checkbox"/> But valable <input type="checkbox"/> Coup franc indirect <input type="checkbox"/> Balle d'AR
<p>180 Un défenseur se trouvant à l'extérieur de sa surface de réparation crache sur un adversaire se trouvant lui à l'intérieur de cette surface. Décision de l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Expulsion du défenseur et penalty <input type="checkbox"/> Expulsion et Coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation <input type="checkbox"/> Expulsion du défenseur et balle d'AR à l'endroit où se trouvait le joueur fautif
<p>181 Quand peut-on sanctionner techniquement un joueur participant au jeu?</p>	<input type="checkbox"/> Si cela se passe sur le terrain et que le ballon est en jeu <input type="checkbox"/> Seulement quand le jeu est interrompu <input type="checkbox"/> Toujours
<p>182 L'AR constate que le gardien se trouvant dans la zone de réparation donne un coup de poing à un adversaire se trouvant à l'extérieur de cette zone. La balle est en jeu. Décision de l'AR ?</p>	<input type="checkbox"/> Expulsion, penalty <input type="checkbox"/> Expulsion, Coup franc indirect <input type="checkbox"/> Expulsion, Coup franc direct
<p>183 Comment reprendre le jeu si l'AR l'a interrompu pour avertir un joueur qui réclame ?</p>	<input type="checkbox"/> Coup franc indirect <input type="checkbox"/> Coup franc direct <input type="checkbox"/> Balle d'AR
<p>184 Un attaquant évite le gardien se trouvant à terre et tire au but. Un défenseur posté sur la ligne de but essaie d'éviter le but en la boxant (main). Malgré cette déviation, la balle finit sa course au fond des filets. Décision ?</p>	<input type="checkbox"/> But et avertissement au défenseur <input type="checkbox"/> Expulsion du défenseur et penalty <input type="checkbox"/> But et expulsion du défenseur
<p>185 Quand un gardien est-il en possession de la balle ?</p>	<input type="checkbox"/> Lorsqu'il la bloque au minimum avec une main ou la tient <input type="checkbox"/> Lorsqu'il peut atteindre la balle d'un pas <input type="checkbox"/> Lorsqu'il tient la balle des deux mains
<p>186 L'équipe défendante bénéficie d'un Coup franc direct à l'extérieur de sa surface de réparation. Le défenseur joue malencontreusement en direction de son gardien. Celui-ci ne peut pas la toucher et elle finit sa course dans le but. Décision ?</p>	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Corner <input type="checkbox"/> Répétition du coup franc
<p>187 A partir de quelle distance deux joueurs peuvent-ils se charger ?</p>	<input type="checkbox"/> A partir d'un mètre <input type="checkbox"/> A partir de 2 mètres <input type="checkbox"/> Se charger est toujours et partout possible
<p>188 Coup franc indirect dans la zone de réparation adverse : l'attaquant tire directement. Le gardien touche la balle, ne peut pas la maîtriser et elle roule au fond du but.</p>	<input type="checkbox"/> Répétition <input type="checkbox"/> Corner <input type="checkbox"/> But
<p>189 Coup franc à 18 m. Le tireur demande les 9,15 m. Pendant que l'AR les mesure, le même joueur tire. La balle passe à côté du but. Décision ?</p>	<input type="checkbox"/> Dégagement aux 5,5 m. <input type="checkbox"/> Avertissement au tireur et dégagement aux 5,5m <input type="checkbox"/> Avertissement au tireur et répétition du coup franc

190	Un joueur jette un tas de boue dans le dos d'un adversaire. Les deux joueurs se trouvent sur le terrain. Décision ?	<input type="checkbox"/> Coup franc direct à l'endroit où le joueur a reçu la boue <input type="checkbox"/> Coup franc direct à l'endroit où se trouvait le lanceur <input type="checkbox"/> Balle d'AR à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption
191	Lors d'un Coup franc indirect, un attaquant touche la balle sans qu'elle ne bouge. Un coéquipier qui se trouve à proximité tire directement au but et marque. Décision	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Répétition du coup franc <input type="checkbox"/> Coup de pied de but
192	Un joueur tire un Coup franc. La balle frappe la transversale et revient dans ses pieds. Ce joueur reprend la balle et marque. Décision ?	<input type="checkbox"/> Coup franc direct pour l'équipe adverse <input type="checkbox"/> Coup franc indirect pour l'équipe adverse <input type="checkbox"/> Balle d'AR
193	L'AR siffle un penalty dans les dernières secondes du temps supplémentaire. Doit-il permettre l'exécution de ce penalty alors que le temps officiel est terminé ?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> C'est laissé à la compétence de l'AR
194	Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation (penalty), le ballon est joué latéralement sur une distance de 2m, mais légèrement en avant du point de penalty. Un coéquipier du tireur pénètre alors dans la surface de réparation (16,5m), s'empare du ballon et marque. Décision ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup franc indirect. <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de réparation (penalty)
195	Lors d'un penalty, le tireur arrête sa course, puis marque, puisque le gardien a plongé du mauvais côté. Décision ?	<input type="checkbox"/> But <input type="checkbox"/> Coup franc indirect <input type="checkbox"/> Répétition du penalty
196	Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation, un coéquipier de celui qui exécute le penalty pénètre trop tôt dans la surface de réparation. Le gardien parvient à dévier le ballon au-dessus du but. Reprise du jeu ?	<input type="checkbox"/> Coup de coin <input type="checkbox"/> Coup franc indirect <input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de réparation (penalty)
197	Lors d'une remise en jeu faite correctement mais trop faiblement, le lanceur reprend la balle des pieds sans que personne ne l'ait touchée. Décision ?	<input type="checkbox"/> Interruption, répétition de la touche <input type="checkbox"/> Interruption, coup franc indirect <input type="checkbox"/> Laisser jouer
198	Un joueur exécute une remise en jeu environ 10 mètres trop en avant. Que décide l'AR ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer <input type="checkbox"/> Répétition de la touche par la même équipe <input type="checkbox"/> Répétition de la touche par l'équipe adverse
199	Lors d'un coup de pied de but, alors que le ballon a roulé 10 m., un attaquant pénètre dans la zone de réparation pour s'emparer de la balle. Un défenseur le suit et le fait trébucher. Décision ?	<input type="checkbox"/> Répétition du coup de pied de but <input type="checkbox"/> Penalty, éventuellement carton <input type="checkbox"/> Hors-jeu
200	Sur un corner, un défenseur se tient près du poteau de but. Il tient le filet latéral de la main. Il empêche ainsi avec son bras tendu que la balle ne pénètre dans le but. Décision ?	<input type="checkbox"/> Laisser jouer, car le comportement du défenseur est autorisé <input type="checkbox"/> Penalty et avertissement au défenseur <input type="checkbox"/> Penalty et expulsion du défenseur

No	Solution
1	B
2	A
3	B
4	A
5	A
6	C
7	A
8	B
9	B
10	C
11	A
12	A
13	B
14	C
15	C
16	C
17	A
18	B
19	B
20	C
21	B
22	A
23	B
24	B
25	B
26	C
27	B
28	A
29	B
30	A
31	C
32	B
33	C
34	B
35	B
36	A
37	A
38	A
39	A
40	C
41	B
42	B
43	B
44	B
45	B
46	B
47	C
48	C
49	A
50	B

No	Solution
51	C
52	C
53	B
54	B
55	B
56	A
57	C
58	B
59	C
60	B
61	C
62	B
63	B
64	B
65	A
66	C
67	A
68	A
69	A
70	A
71	A
72	C
73	B
74	B
75	A
76	A
77	B
78	A
79	A
80	A
81	B
82	A
83	B
84	B
85	B
86	B
87	B
88	C
89	A
90	A
91	C
92	A
93	B
94	C
95	A
96	B
97	B
98	A
99	C
100	A

No	Solution
101	B
102	A
103	B
104	A
105	B
106	C
107	C
108	A
109	C
110	A
111	B
112	C
113	B
114	A
115	A
116	C
117	A
118	B
119	C
120	A
121	B
122	C
123	A
124	B
125	A
126	A
127	A
128	A
129	B
130	A
131	C
132	C
133	A
134	A
135	C
136	C
137	C
138	B
139	B
140	B
141	B
142	A
143	A
144	A
145	B
146	A
147	C
148	C
149	A
150	B

No	Solution
151	A
152	C
153	B
154	B
155	C
156	C
157	C
158	B
159	B
160	B
161	B
162	A
163	B
164	C
165	C
166	A
167	A
168	B
169	C
170	C
171	B
172	B
173	C
174	C
175	B
176	A
177	B
178	C
179	A
180	A
181	A
182	C
183	A
184	A
185	A
186	B
187	B
188	C
189	C
190	A
191	C
192	B
193	A
194	A
195	A
196	B
197	B
198	C
199	A
200	C